PlayStation

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド

SQUARESOFT

CONTENTS



FRONT MISSION 2™

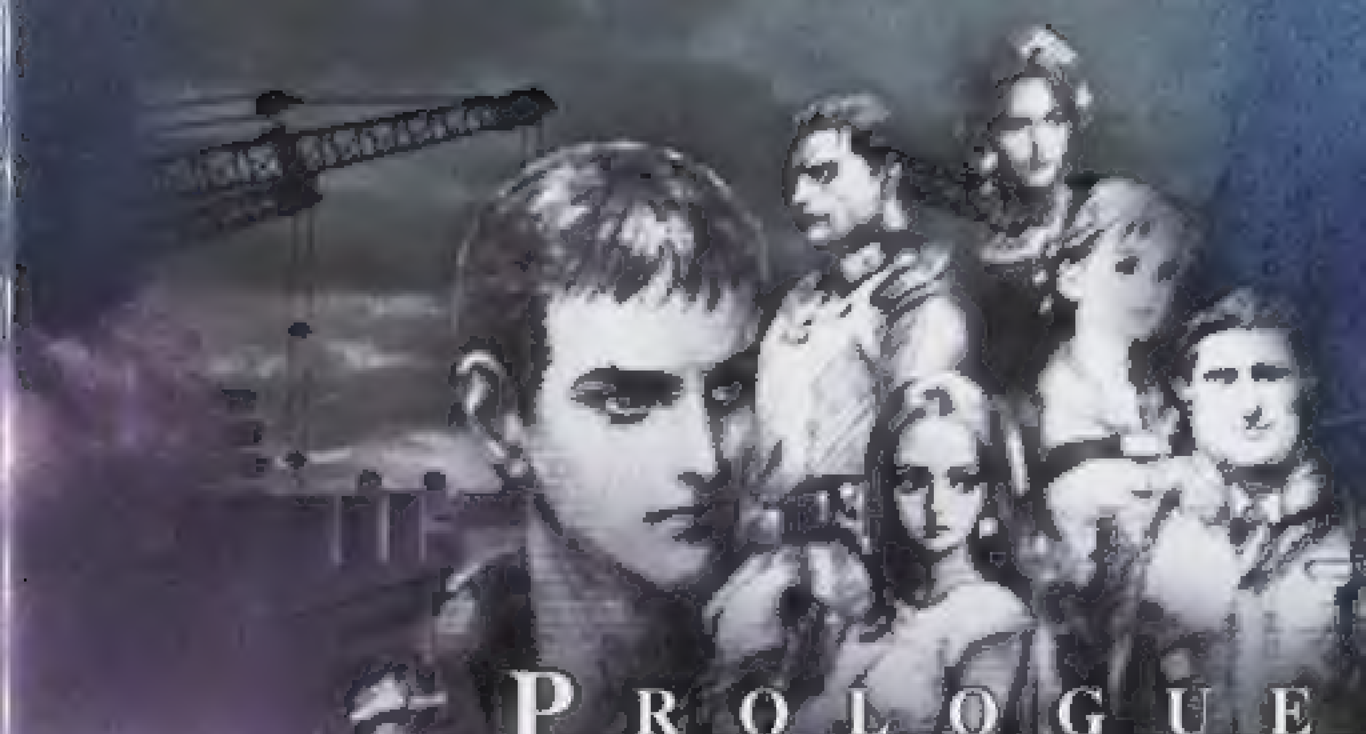
フロントミッション セカンド

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 01000



PROLOGUE

プロローグ

西暦2102年、貧困にあえぐOCUアロルデシュ人民共和国で、祖国の窮地を嘆くアロルデシュ軍の兵士たちが一斉に蜂起した。彼らは「革命軍」と名乗り、OCU（オシアナ共同連合）からの独立を宣言。革命軍の攻撃はOCU軍の駐留基地にまで及ぶ。OCU軍兵士のアッシュは、激戦の末仲間たちと共にその場を脱出するが、国内は完全に革命軍に制圧されていた。アッシュたちは混沌が支配するアロルデシュのアンダーグラウンドに潜り込み、国外への脱出をもくろむ。だが、彼らはやがてこのクーデターの裏に巨大な陰謀が張り巡らされていることを知る。

戦いの舞台



Oceana Community Union/ People's Republic of Alordesh

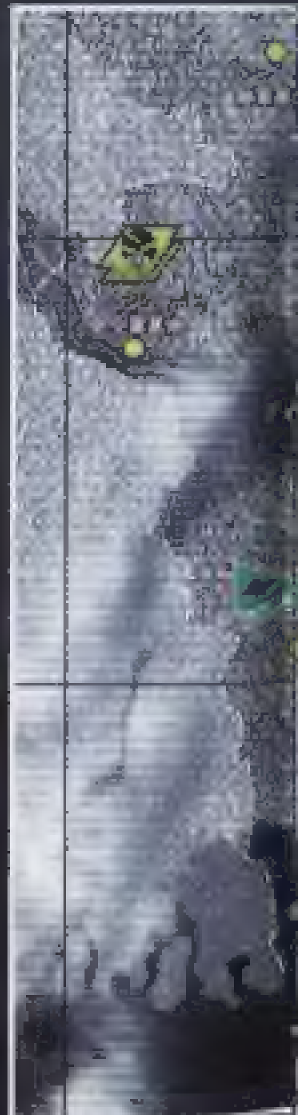


OCUアロルデシュ人民共和国

旧バングラデシュ人民共和国が2094年にOCUに加盟、それに伴い国名を改めた。
国名のアロルデシュとはベンガル語で「光の国」を意味する。
主人公アッシュの故郷であるとともに、物語の中で最も重要な位置を占める国。

■DATE

人口：約1億1千万人
首都：ダカ
言語：ベンガル語（英語も通用する）
主要産業：農業（国民の4割が従事）
交通機関：鉄道、道路ともに整備されているが、工業化が著しかった頃に作られた「地下鉄道」は、今はもう使われていない。
気候：高温多湿。モンスーンが吹き荒れる6～9月が雨期。1年の平均気温は26度、平均湿度は77%。





軍部隊配置図

アロルデシュ陸軍

陸軍第1機械化師団

陸軍第2機械化師団

陸軍第3機械化師団

陸軍第4機械化師団

陸軍第5機械化師団

陸軍第6機械化師団

陸軍補給支援部隊

陸軍第4遊撃攻撃部隊
"ラール シャープ"

陸軍第12攻撃支援部隊
"ダール シン"

アロルデシュ空軍

空軍第1戦術攻撃中隊
"ブノベラル"

空軍第32戦術攻撃中隊
"ナカバロク"

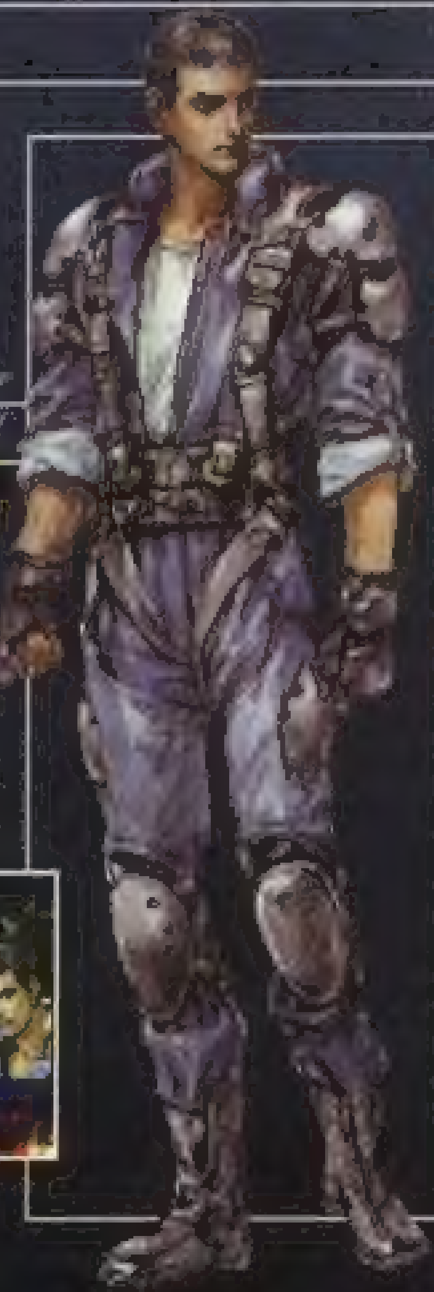
OCU駐留軍

海防軍航海部第41上陸機動大隊
"マディーオッターズ"

陸軍第1軍第59機動大隊
"ダル・スタッグス"

■▲＝OCU軍防衛施設
●＝アロルデシュ軍防衛拠点
●＝市街地

キャラクター

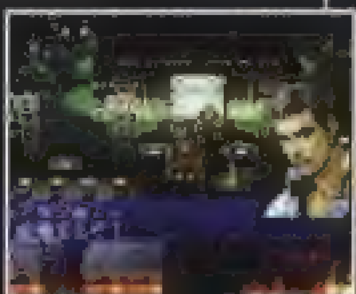


Ash Faruk

アッシュ・ファルーク

25歳・男性　身長178cm・体重75kg
国籍：OCUアロルデシュ人民共和国

OCU海防軍総海部第41上陸機動部隊"マディーオッターズ"に所属。階級は海防軍伍長。アロルデシュ陸軍に入隊したものの途中で除隊し、OCU軍に入り直したという経歴を持つ。どことなく表情に影があるのは、その経歴に原因があると思われる。ヴァンツァーの操縦も手際よくこなし「真面目で誠実」「責任感が強い」などと語られ、仲間からの信頼も厚い。





グリフ・バーナム

32歳・男性
身長182cm
体重106kg
国籍：OCUオーストラリア

"マディオッターズ"に所属。階級は陸防軍軍曹。高校卒業後OCUに志願入隊。OCU日本国でのヴァンツァー教導隊を経て、アロルデシュ駐留軍に配属。日本人の妻と、ふたりの子供を持つ。良き軍人であり、良き夫であり、そして良き父でもあり、部下からは尊敬されている。



エイミア・マッカラム

25歳・女性
身長165cm
体重56kg
国籍：OCUオーストラリア

"マディオッターズ"に所属。階級は海防軍1等軍曹。航空大学を卒業後OCUに入隊し支援航空団の輸送機パイロットに着任。その後ヴァンツァー部隊への転属を命じられる。アロルデシュ勤務は本人の希望によるものだが、辺境にいたほうが有事に最前線へ駆り出されることがないと考えての判断であった。



ジョイス・S・ホイットフィールド

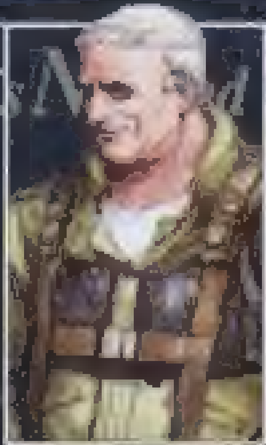
26歳・男性
身長180cm
体重80kg
国籍：OCUオーストラリア

"マディオッターズ"に所属。階級は海防軍1等軍曹。高等学校卒業後すぐにOCUに志願入隊。アッシュの親友・仲間として常に行動を共にする。生まれつき陽気な性格で、そのプレイボーイぶりは軍内部に響きわたっていた。女性問題により謹慎処分を受けるほど。直情的で怒りっぽいところもあるが、基本的には人から好かれるタイプ。

トマス・ノーランド

47歳・男性
身長175cm
体重85kg
国籍：OCUオーストラリア

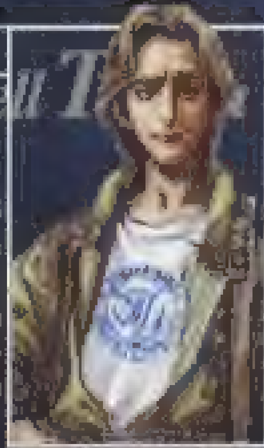
"ダル・スタッグス"所属のOCU陸防軍大尉。常にジョークを飛ばし人を笑わせようとする明るい性格の持ち主。軍における自分の出世には全く興味はないが、[illegible]から若い部下に信頼されている。



ロズウェル・タラーナ

23歳・男性
身長168cm
体重62kg
国籍：OCU日本国

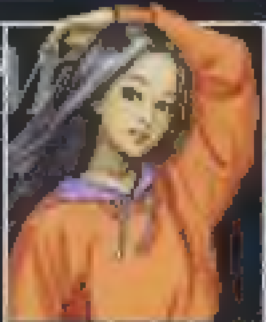
"ダル・スタッグス"所属のOCU陸防軍1等軍曹。女性と見ればすぐに声をかける大変な女好き。基本的には憎めないタイプで、トマスからは息子のように思われている。[illegible]で機械整備が得意。



サユリ・ミツヅカ

21歳・女性
身長158cm・体重45kg
国籍：OCU日本国

OCU陸防軍情報部に所属。冷静な判断力と高い指揮能力をかわれ、若くして少尉にまで出世した。



ロッキー・アーミテジ

[illegible]歳・男性
身長190cm
体重87kg
国籍：OCUオーストラリア

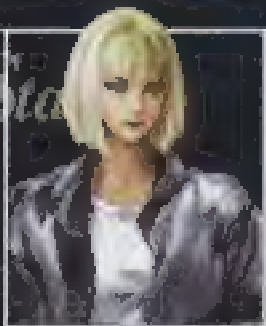
"ダル・スタッグス"所属のOCU陸防軍軍曹。冷静で判断力に優れたヴァンツァーパイロット。いつも無口で感情を表に出さないクールさと長身でガッチリした体型、さらにその美青年ぶりから女性隊員たちの憧れの的となっている。



リーサ・スタンリー

28歳・女性
身長170cm・体重52kg
国籍：OCUオーストラリア

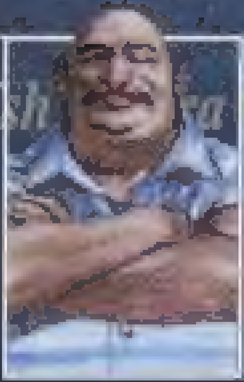
OCU陸防軍情報部に所属。任務としてアロルデシュに潜入（詳細は不明）。



サリバシュ・ラブラ

50歳・男性

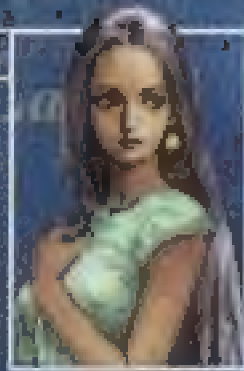
アロルデシュの首都ダカ郊外で運送会社「バーグ運輸」を経営する人物。だが実際には「バーグ・コミュニティ」と呼ばれる国際的密輸組織を牛耳る大物である。トマスとは古くからの友人である。



リラ・ラブラ

19歳・女性

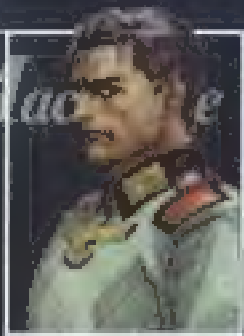
サリバシュの一人娘で幼い頃に母親を亡くし、男手ひとつで育てられた。父親が密輸組織のボスであるということは知っているが、祖国繁栄のためには仕方のないことだと思っているようだ。おとなしい性格で、生まれつき憂いのある表情をしている。



ヴェン・マッカージェ

28歳・男性

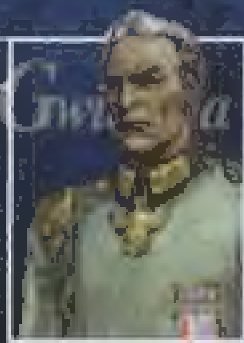
今回のクーデターの首謀者とされる。アロルデシュ陸軍中佐。ヴァンツァーの操縦に長け、指揮能力・作戦能力の高さも群を抜いているため、24歳という若さで中佐に昇進することができた。



ゴーシュ・ヴィアンダ

53歳・男性

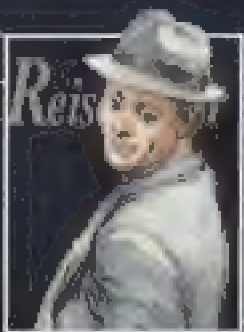
アロルデシュ軍の陸海空すべての軍隊における最高司令官。プライドが非常に高いエリート軍人で、ヴェンにとっては軍人として尊敬できる人物だった。クーデターではヴェンに監禁されてしまう。



パイク・A・ライシャワー

30歳・男性

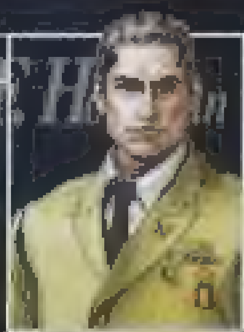
CIU（連合中央情報局）のエージェント。頭の回転が速く、観察力・洞察力に秀でており、現在ア[illegible]行っている。



アンドリュー・F・ホードマン

3[illegible]歳・男性

OCU陸軍大佐。ヴェンたちによって監禁されたOCU兵士らを救出するために派遣された、特殊救出部隊の司令官。その態度は高圧的で、部下からの評判は非常に悪い。



コントローラの使い方



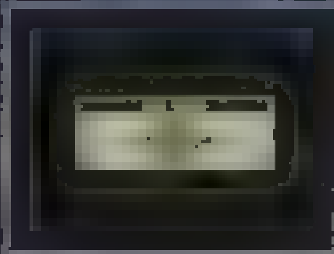
○ボタン	コマンドの決定。 画面下の青いウインドウに表示されるセリフ・メッセージを先に進めます。
×ボタン	コマンドのキャンセルやひとつ前のメニューウインドウへ戻るのに使用します。
△ボタン	戦闘時の攻撃対象決定前に表示されるウェポンステータスウインドウの表示と、 各ユニットの下に表示されるゲージ（味方が青色、敵が黄色）と数値のオン／オフに使用します。
□ボタン	戦闘時の攻撃対象決定前に表示されるウェポンステータスウインドウの表示に使用します。
STARTボタン	戦闘時にシステムウインドウを開きます。またセリフ・メッセージをスキップすることもできます。
SELECTボタン	使用しません。
R1／L1ボタン	バトル中「Player Turn」時に1回押すごとに視点が45度回転します。またセットアップ／ 闘技場でのキャラクター選択や、ネットワークでのフォーラム選択にも使用します。
R2／L2ボタン	バトル中「Player Turn」時に、未行動のユニットを選択します。 またこのボタンを押したまま方向キーを押すと、ユニットリストを開くことができます。
方向キー	カーソルの移動に使用します。

ゲームの始め方



プレイステーション本体にCD-ROMを正しくセットし、本体の電源を入れます。オープニングデモ終了後メニュー画面に入ります。

[illegible]



始めからプレイする

初めてまた最初からプレイするときは「New Game」を選んで○ボタンを押して下さい。OCU [illegible] からゲームがスタートします。

名前の入力

「New Game」でゲームを始めると、主人公や味方キャラクターの名前と、コールサインを入力することになります。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定、×ボタンでひとつ前の文字をキャンセルできます。入力し終わったらSTARTボタンを押して下さい。

セーブファイルで始める



メモリーカードにセーブしてあるデータからゲームの続きをプレイするときは、「Load」を選んで○ボタンを押して下さい。次にセーブファイルを選び、○ボタンでゲームを再開します。

中断ファイルで始める



戦闘中に中断したデータから始めるときは「Continue」を選び○ボタンを押します。次に中断ファイルを選び、○ボタンを押してゲームを再開します。

ゲームの終わり方

「フロントミッション セカンド」では、街や基地などでセーブファイルにセーブする方法と、戦闘時に中断ファイルにセーブする方法の、2通りのセーブ方法があります。出撃させたすべてのヴァンツァーのボディが破壊されると、ゲームオーバーになります。ゲームオーバーになったときは、始めからまたはセーブしてあるデータに戻って再スタートさせて下さい。

セーブファイルにセーブする



街や基地で表示されるメニューウインドウの中から「Load/Save」の「Save」メニューを選びます。次にセーブしたいファイルを選んで、○ボタンで決定します。

中断ファイルにセーブする



戦闘時にSTARTボタンを押してシステムウインドウを開きます。「Save Game」を選び、セーブしたいファイルを選んで○ボタンを押して下さい。

※メモリーカード[illegible]

ゲームの流れ

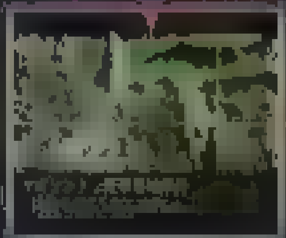
『フロントミッションセカンド』は、イベントとバトルを繰り返すことで物語が進行するゲームです。イベント画面からはショップなどに移動することもできます。



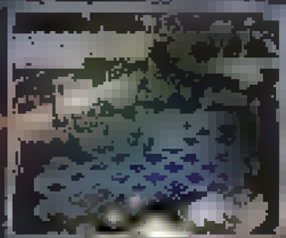
イベント画面



ショップ



ワールドマップ



バトルマップ

出撃ユニットの配置

戦闘に突入したとき、その戦闘に出撃するユニットとその配置を選ぶことがあります。ユニット選択・配置は○ボタンで決定します。



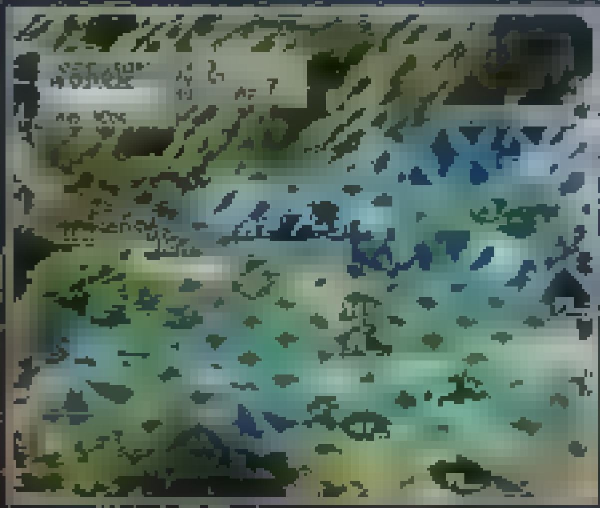
戦闘ルールと勝利条件

戦闘はターン制で行われます。敵を全滅させたり、任務を遂行できれば自軍の勝利。自軍ユニットが全滅したり、任務に失敗するとゲームオーバーになります。

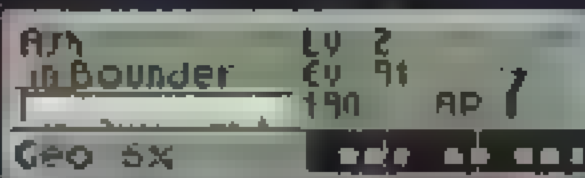


バトルシステム

戦闘は右のようなバトルマップで行われます。自軍ターンで自軍の全ユニットが「移動」「攻撃」などを行うと敵のターンに移ります。



ユニットデータの見方

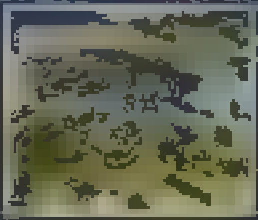


ヴァンツァーの名前。
搭乗しているキャラクター名。
機体の強さを評価して数値にしたもの。
すべてのパーツを含めた機体の総合HP。
パイロットのレベル。
行動力。
地形による…

[illegible]

地形などによる移動制限

移動力はLegs(脚)の性能によって変化します。また地形の状態によって1スクエアにつき1移動力消費します。



移動によるAP消費

1スクエア移動するごとにAP(行動力)が1ポイント消費します。



APシステムについて

AP(アクティブ・ポイント)システムとは、パイロット能力値のひとつにAPを設定し、そのパイロットが搭乗しているユニットが戦闘時に何らかの行動を起こすたびにAPが消費されるというシステムです。

行動によるAPの消費量

移動時に1スクエアにつき1ポイント消費。攻撃ごとに一定ポイント消費（[illegible]）。[illegible]、アイテムを使用するとポイント消費。またAPが無くなると、[illegible]を受けた場合、[illegible]がとれなくなります。

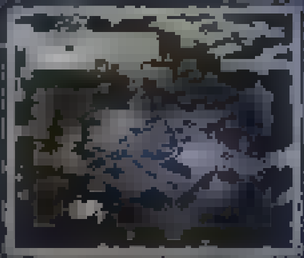
被弾を受けるたびに2ポイント消費。戦闘中にAPが無くなるとそのユニットは回避不能になります。

特定の行動に対してのボーナス

戦闘開始時に残っているAPが多ければ多いほど、攻撃が相手に命中する確率が高くなります。

行動例（良い例）

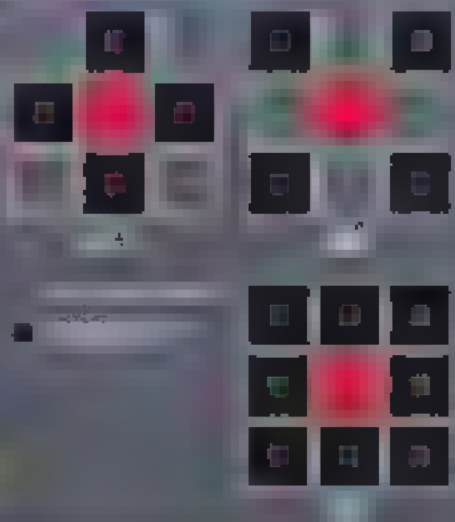
APが7のユニットが3スクエア移動したとします。このとき移動後APが4残っているため、敵ユニットへの攻撃やアイテムの使用が可能となります。



行動例（悪い例）

APが7のユニットが7スクエア移動したとします。このとき、そのターンで使えるAPが残っていないのでユニットは移動以外の行動がとれなくなってしまいます。





攻撃

移動決定後、敵ユニットに対して攻撃可能な位置にいるとコマンドウインドウに「Attack」が表示されます。攻撃が不可能なときは「Item」「Status」「End」「Cancel」のみが表示されます。



注意 攻撃可能な敵ユニットが近くにいても、攻撃できない場合は「Attack」は表示されません。

使用武器の選択

「Attack」を選択すると、次に武器リストの中から攻撃に使用する武器を選びます。このとき攻撃可能なスクエアが赤く表示されます。方向キーで武器を選択し○ボタンで決定して下さい。

※武器リストのステータス画面は、△ボタンか□ボタンで切り替えできます。



攻撃目標の選択

使用武器を決定すると、攻撃可能な敵ユニットに自動的にカーソルが移動します。○ボタンを押すと攻撃が開始されます。また、攻撃可能なユニットが複数存在するときは、攻撃したいユニットを方向キーで選び、○ボタンで決定して下さい。



バトル画面の見方



搭乗キャラクターの名前

パイロットのレベル

ボディ、アーム、レッグの各パーツの耐久力

そのユニットが相手に対して攻撃を行うときの命中率

そのユニットを配置した場所の地形効果（地面の状態や周囲の障害物）が、ユニットの行動に与える影響を数値化したもの。何の影響も受けず、能力を最大に発揮できる状態を100%として表示します。

そのユニットのステータス状態



パーツ・ウェポンの属性について

[illegible]

属性の種類

[illegible]



降伏と投降について

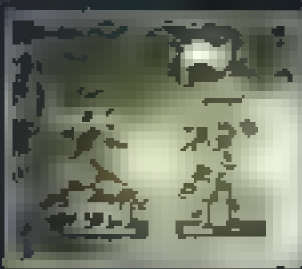
「フロントミッションセカンド」では、敵ユニットを撃破するだけが勝利とは限りません。敵ユニットを不利な状況に追い込むことで、降伏・投降させることができます。降伏・投降は敵軍から攻撃終了時、敵ユニットが以下の条件下のとき判定されます。・HPが減少している。・プレイヤーユニットに包囲されている（AP最大値が減少している）。・「降伏勧告」のスキルを持つユニットの射程範囲内に配置されている。

降伏

[illegible]

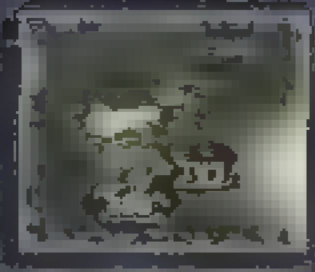
投降

[illegible]



[illegible]

ステータス異常



ユニットが攻撃を受けた際、[illegible]ステータス異常が発生することがあります。ステータス異常は[illegible]と[illegible]が高くなっていきます。[illegible]ユニットでのみ発生するステータス異常です。

名称	状態	回復方法
[illegible]	スタン効果を持つ武器・スキルで攻撃を受けたときに発生。すべての行動が不能となる。	プレイヤーターン開始時、[illegible]
[illegible]	[illegible]効果を持つ武器・スキルで攻撃を受けたときに発生。[illegible]が不可能になる。	[illegible]
[illegible]	[illegible]効果を持つ武器・スキルで攻撃されたときに[illegible]	[illegible]
[illegible]	HPが[illegible]	HPが[illegible]
[illegible]	[illegible]と同じ条件で発生。[illegible]ユニットが[illegible]	[illegible]
[illegible]	敵レーダー車に[illegible]された状態。[illegible]に対して命中率が低下。	[illegible]
[illegible]	敵レーダー車に[illegible]された状態。[illegible]に対して命中率が低下。	自軍ターンスタート時に必ず回復。

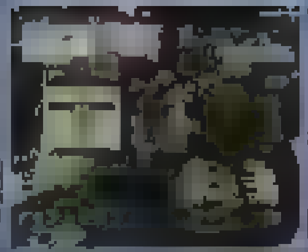
スクエア異常

スクエアによっては、そのスクエアに配置されたユニットにさまざまな影響を与えるものがあります。



名称	状態
スモーク	[illegible]攻撃に対して回避確率30％アップ。
チャフ	[illegible]攻撃に対して回避確率30％アップ。
[illegible]	レッグパーツにHPダメージ。

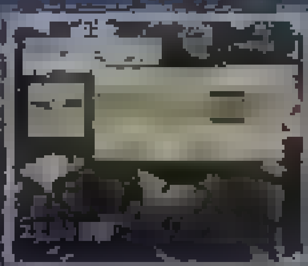
アイテムの使い方



[illegible]アイテムを捨てる「Drop」[illegible]アイテムを渡す「Give」、[illegible]を変更する「Equip」が[illegible]

ステータスの見方

ユニットステイタス



「Status」コマンドの「Unit」を選ぶと、ユニットステイタスが表示されます。ここでは各パーツの耐久力（DF）や残りHP、移動可能距離（Move）、地形・武器・[illegible]などを見ることができます。

パイロットステイタス



「Status」コマンドの「PILOT」を選ぶと、選択したパイロットのステイタスが表示されます。ここではパイロット自身の武器に対する熟練度や、基本能力、修得しているスキルなどを見ることができます。

システムウインドウについて



戦闘中、ユニット・ウインドウが表示されていない状態でSTARTボタンを押すと、システムウインドウが開きます。ゲームの中断をはじめ、環境設定や自軍ターンの終了などを選択できます。

レベルアップ&スキル

各種パイロットは、戦闘を重ねることで経験値やオーダーポイントを獲得し成長していきます。トータルでのレベルアップと個別に、格闘、近距離、遠距離への攻撃能力が分類されており、戦闘でそれぞれの行動をとることにその能力が個別にレベルアップします。

1 経験値の獲得とレベルアップ



経験値は基本的に敵ユニットを攻撃した時に獲得できます。経験値が一定の値に達すると、トータルまたは攻撃能力別にレベルアップします。

2 スキルの習得

バトルを重ねパイロットがある一定のレベルに達した時、ワンダーに搭載したコンピュータを強化したりすることで、スキルと呼ばれる特殊能力をマスターします。スキルには以下の3タイプのようなものがあります。

戦闘時、攻撃効果に影響するスキルです。



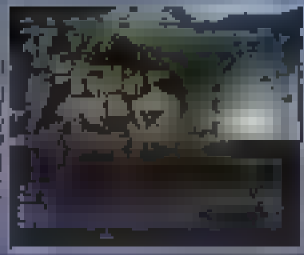
キャラクターの特殊能力により、戦闘を有利にするスキルです。



搭載しているコンピュータが覚えるスキルです。



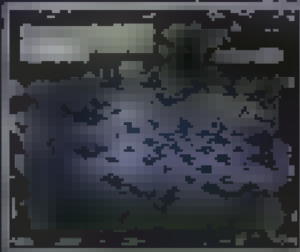
バトルスキル



[illegible]

スキル名	効果
[illegible]	[illegible]、敵に対する攻撃力を上げる（[illegible]/[illegible]）
[illegible]	[illegible]が増える。（[illegible]　ただしロッド不可）
[illegible]	敵の死角に回り込んで攻撃する（[illegible]・[illegible]のみ）

オーナースキル



パイロットの持つオーナーポイントの上昇により、習得、効果を発揮するスキルです。このスキルを持っているパイロットの周囲にいるユニットに対して効果が有ります。

スキル名	効果
[illegible]	周囲にいる味方のユニットのステータス値（[illegible]ページ参照）を[illegible]。
スキルアップ	[illegible]ダ。
Z.O.C	周囲スクエアに進入した敵ユニットは、それ以上移動できなくなる。
[illegible]	周囲の敵ユニットに[illegible]を行う。

COMスキル

強化されたコンピュータに組み込まれた特殊なプログラム。機体の性能をアップさせる効果があります。スキルモードを選択しておけば、100%の確率で発動します。



スキル名	効果
[illegible]	ユニットの移動力が増える。
[illegible]	貫通属性の攻撃からのダメージを無効化する。
[illegible]	最大射程距離が2倍になる。
[illegible]	HPの最も少ないVパーツのHPを回復。

スキルの取得と装備

バトルスキルはパイロットのレベルに合わせて習得し、オーダースキルはオーダーポイントの消費により取得します。どちらも一度取得した時点から戦闘マップ内での装備が可能になります。戦闘マップ内のほか、パイロットのセットアップ画面でも装備できます。COMスキルは、ショップでの「ClockUP」により強化されたコンピュータが必要（強化されたコンピュータには新しいモードが追加され、そのなかに独自のスキルが組み込まれています）。セットアップコマンドのコンピュータの項目で、スキルのモードを選択することで装備します。

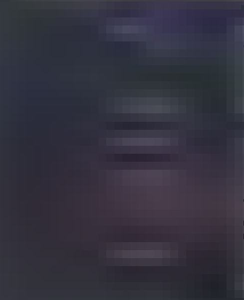
ただし、すべてのスキルは対応する[illegible]を装備していなければ発動しません。

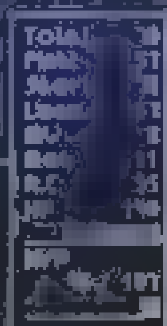




ヴァンツァーのセットアップ







パイロットのセットアップ

「SET UP」の中から「パイロットのセットアップ」では、各パイロットにスキルを習得させることができます。習得できるスキルは、一般、データースキル合わせて最大4つまでです。



ショップ



ヴァンツァーのパーツや武器、アイテムなどの売買が行えます。
戦闘が進むと扱っている商品が変わっていきます。

セットアップした好みの各々のパーツ、武器を購入したり、すでに1体のヴァンツァーとして組み立てられたフルセット購入を行ったりできます。

購入するパーツ、武器を方向キーの上下で選び、決定で購入数を決定します。同時に複数の武器を購入することもできます。

方向キーの上下で売りたいパーツ、武器を、決定で数を決定します。

ウェポン・パーツデータ

ウェポン（データの見方）
AT：第1弾の攻撃力・R.T.：[illegible]・Hit：命中率
Wt：重量・[illegible]・Rg：射程距離・数：[illegible]

	AT	R.T.	Hit	Wt	Rg	数
シュアリー	13	5	75	13	1	[illegible]
ピュース	16	[illegible]	75	13	1	[illegible]
カリヨン	17	6	73	16	1	[illegible]

	AT	R.T.	Hit	Wt	Rg	数
レイジーホーン	[illegible]	[illegible]	70	14	2-4	[illegible]
ブラヴァーM2	[illegible]	2	[illegible]	17	3-4	[illegible]
イーグレットAT	13	4	[illegible]	16	2-4	[illegible]

ボディ(データの見方)

HP：耐久値
Ag：機動力
DF：防御力
Wt：重量
R.C：装備して出撃したときにかかる維持費
Weapon：内蔵武器
DF.Type：装甲属性

ギザ2	HP 127	Ag 210	DF 82	Wt 50	R.C 93
Weapon None		DF.Type Normal			
ミュースト	HP 141	Ag 234	DF 34	Wt 57	R.C 111
Weapon None		DF.Type Normal			
ヘイル	HP 156	Ag 259	DF 36	Wt 64	R.C 132
Weapon None		DF.Type Normal			

アーム(データの見方)

HP：耐久値
DF：防御力
Wt：重量
R.C：装備して出撃したときにかかる維持費
Weapon：内蔵武器
DF.Type：装甲属性

ギザ	HP 40	DF 16	Wt 8	R.C 4
Weapon Punch		DF.Type Normal		
ビガー	HP 47	DF 18	Wt 9	R.C 8
Weapon Punch		DF.Type Normal		
ジービュ	HP 54	DF 20	Wt 11	R.C 12
Weapon Punch		DF.Type Normal		

レッグ(データの見方)

HP：耐久値
DF：防御力
Wt：重量
R.C：装備して出撃したときにかかる維持費
DF.Type：装甲属性

ギザ	HP 35	DF 18	Wt 16	R.C 5
DF.Type Normal				
ビガー	HP 44	DF 20	Wt 19	R.C 11
DF.Type Normal				
ジービュ	HP 74	DF 23	Wt 23	R.C 17
DF.Type Normal				

コンピュータ（データの見方）

コンピュータの持っている能力値が、上から[illegible]、[illegible]攻撃、[illegible]攻撃、取得COMスキルの順で表示されています。



コンピュータの強化

コンピュータはショップでの強化により能力を上昇させたり、COMスキルを取得することができます。コンピュータによって取得できるスキルは決まっています。



バックパック（データの見方）

[illegible]

[illegible]サブエンジンの[illegible]

[illegible]アイテムの[illegible]

※バックパック及びレッグパーツのサブエンジン[illegible]、[illegible]エンジンに[illegible]して計算[illegible]





バー

街にある酒場です。店内の客に話しかけると情報が得られることがあります。

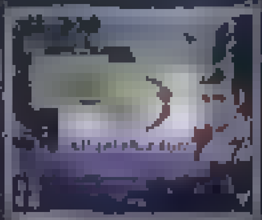


ネットワーク

ネットワークにアクセスすることで、さまざまな情報を引き出すことができます。物語が進むにつれ、アクセスできるフォーラムの数も増えていきます。

OCUフォーラム

OCUに所属する兵器や人物の情報をサーチできるフォーラムです。



ショッピングフォーラム

パーク運営の商品をオンラインで購入できるフォーラムです。



ニュースフォーラム

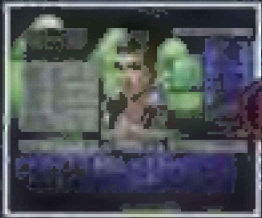
世界情勢や経済ニュースを知ることができます。

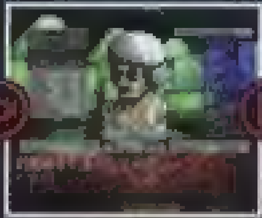


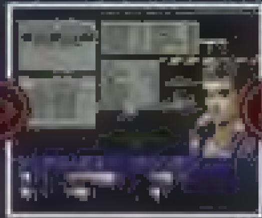


コロシアム

ヴァンツァーの腕試しが楽しめる闘技場です。戦い方は1対1のソロバトルと最大12対12のチームバトルがあります。









エントリー	対戦相手を選ぶ	行動を選択する	バトル
戦い方を選び、出場するパイロットをR1／L1ボタンで選択し決定します。	対戦相手をR1／L1ボタンで選び決定します。	戦闘前に、5回分の行動を指示します。武器を選ぶと攻撃に、シールドを選ぶと回避行動になります。	どちらかのボディが破壊されるか、すべての武器が使用不能になると戦闘が終了します。

チームバトルについて



チームバトルは戦闘マップ上で行われ、移動や攻撃などすべての行動が通常の戦闘と同じ条件で発生します。戦闘マップは複数用意されています。

●チームバトルでは敵からアイテムを奪ったりすることはできません。
また経験値も入りません。

対戦モード

タイトル画面で「VS MODE」を選ぶと、友だちのヴァンツァーと対戦することができます。メモリーカードにセーブした最大12体のヴァンツァーを使って、12対12（最大）のチームバトルができます。友達同士で白熱のバトルを楽しんでください。ただし対戦バトルでは経験値やお金は入らず、敵からアイテムを奪ったりすることもできません。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診療を受けてください。

SLPS 01800

おわびと訂正

この解説書の8、17、28ページの説明に誤りがありました。
ここに訂正しておわび申しあげます。

8ページ

誤）SELECTボタン　使用しません。
正）SELECTボタン　バトル中のユニットステータスが表示されている時と、ショップで装備購入／売却時に押すとセレクトヘルプウィンドウが開き、ウィンドウ内の略語の解説を見ることができます。

17ページ一番下の部分

誤）※敵ユニットを降伏、投降させたときは、経験値、知名度ポイント
正）※敵ユニットを降伏、投降させたときは、経験値、オーナーポイントは

28ページ一番上の部分

誤）戦い方は1対1のソロバトルと最大12対12のチームバトル
正）戦い方は1対1のソロバトルと最大5対5のチームバトル

SLPS 01000